

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาการออกแบบสารสนเทศเพื่อการเดินชมสัตว์ในส่วนวอล์กกิ้งโซน ของ เชียงใหม่ไนท์ซาฟารี ครั้งนี้ เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ (Survey Study) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษา ปัญหาของสารสนเทศ และแนวทางการสร้างสารสนเทศเพื่อการเดินชมสัตว์ในส่วนวอล์กกิ้งโซน ของเชียงใหม่ไนท์ซาฟารี

ทำการศึกษาปัญหาโดยการสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวที่เดินเข้าชมในส่วนวอล์กกิ้งโซน บริเวณทางออกทรงนกใหญ่ ระหว่างวันที่ 1 เม.ย. 2552 ถึง วันที่ 31 ธ.ค. 2553 เวลาบ่ายสองโมงถึง สามทุ่ม จำนวนทั้งสิ้น 170 คน

1. กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสัมภาษณ์ส่วนใหญ่มีช่วงอายุระหว่าง 21-30 ปี (ร้อยละ 48.8) เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 65.3) เชื้อชาติไทย (ร้อยละ 77.6) มีลักษณะของการเดินทางโดยส่วนใหญ่ ตั้งใจมาเอง (ร้อยละ 47.1) และมาเป็นครั้งแรก (ร้อยละ 90) กิจกรรมที่ชื่นชอบมากที่สุด คือ การชม สัตว์ (ร้อยละ 88.8) และบรรยากาศ (ร้อยละ 68.2) กลุ่มตัวอย่างพบปัญหาในการเดินชมสัตว์ (ร้อยละ 87.6 โดยร้อยละ 38.8 เป็นปัญหาการหาเส้นทางไม่เจอ) มีความต้องการจุดพักมากที่สุด (ร้อยละ 72.4) ต้องการแสงสว่าง (ร้อยละ 47.7) ต้องการเจ้าหน้าที่แนะนำ (ร้อยละ 47.6) และต้องการป้ายนำทาง (ร้อยละ 27.6)

ศึกษาแนวทางการสร้างสารสนเทศจากเอกสาร งานวิจัย และการศึกษาสารสนเทศจาก พื้นที่ตัวอย่างอื่นๆ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบของการออกแบบทางกราฟิกสิ่งแวดล้อม นำแนวคิด และทฤษฎีที่ได้มาออกแบบสารสนเทศ และทำการเปรียบเทียบกับสารสนเทศเดิม ผ่าน แบบสอบถาม พบว่า

2. ผลแบบสอบถามการออกแบบป้ายแผนที่ทางเข้า โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ ทางการออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อม ปรากฏว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่าการออกแบบ สารสนเทศนี้มีความสวยงาม อยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 57.6) ความง่ายในการอ่านอยู่ในระดับ ดี (ร้อยละ 94.3) ความน่าสนใจอยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 62.3) สีที่ใช้อยู่ในระดับดี (ร้อยละ 79.3) สัญลักษณ์ที่ใช้อยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 63.2)

เมื่อทำการเปรียบเทียบการออกแบบและสารสนเทศเดิม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมี ความชื่นชอบการสื่อความหมายของสารสนเทศที่ผู้ศึกษาทำการออกแบบ มากกว่า แบบเดิม โดยมี

ความชื่นชอบในด้านความสวยงาม (ร้อยละ 89.6) ความง่ายในการอ่าน (ร้อยละ 55.7) สีที่ใช้ (ร้อยละ 52.8) และ สัญลักษณ์ที่ใช้ (ร้อยละ 85.9) โดยสารสนเทศแบบเดิม มีความน่าสนใจมากกว่า (ร้อยละ 50.9)

ทำการทดสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเพื่อประเมินความน่าเชื่อถือจากผลของแบบสอบถามโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ด้วยสูตรของครอนบัก ได้ค่าความเชื่อมั่นที่ 0.98 หรือมีค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 98 ซึ่งแสดงว่าผลที่ได้จากแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นในระดับสูง

อภิปรายผลการศึกษา

ปัญหาการหลงทางของนักท่องเที่ยว เป็นผลมาจากการไม่มีสารสนเทศเพื่อการหาทิศทางโดยเฉพาะบริเวณทางแยก ซึ่งต้องใช้การตัดสินใจ ซึ่งต้องการข้อมูลเพียง เลี้ยวซ้ายไปไหน เลี้ยวขวาไปไหน ตรงไปไหน จุดหมายต่อไปคืออะไร และเส้นทางไหนผ่านไม่ได้ ข้อมูลที่ให้เพียงเท่านี้จึงเพียงพอต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวในการเลือกว่าต้องเดินไปทางใด เนื่องจากเส้นทางการเดินทางชมสัตว์ของวอล์กกิ้งโซนนั้น ไม่ได้มีความซับซ้อนมากมายนัก หากนักท่องเที่ยวเลือกทางแยกที่ถูกต้องปัญหาการหลงทางก็จะไม่เกิด ซึ่งการให้ข้อมูลการเดินทางแก่นักท่องเที่ยว โดยเฉพาะในบริเวณที่เป็นทางแยกเป็นสิ่งที่มีจำเป็นมาก (Meng-Cong Zheng, 2007)

นักท่องเที่ยวมีความต้องการสารสนเทศที่ให้ข้อมูลเพื่อการเดินชมสัตว์ โดยส่วนใหญ่เลือกที่จะสอบถามจากเจ้าหน้าที่ เนื่องจากเจาะจงถามเฉพาะข้อมูลที่ต้องการได้ ซึ่งขัดแย้งกับความต้องการของเจ้าหน้าที่ซึ่งต้องการให้นักท่องเที่ยวปฏิบัติตามระเบียบ และเดินทางตามเส้นทางที่กำหนดไว้โดยไม่ต้องรบกวนเจ้าหน้าที่ การนำเสนอข้อมูลเส้นทาง ในการเดินชมสัตว์ที่เหมาะสมจึงไม่ควรรบกวนการทำงานของเจ้าหน้าที่ และสามารถให้ข้อมูลเฉพาะในส่วนที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวใช้เส้นทางได้ด้วยตนเอง ต้องไม่เป็นการนำเสนอข้อมูลเพื่อเลือก อันจะทำให้นักท่องเที่ยวต้องเลือกข้อมูลที่ต้องการเพียงหนึ่งจากสารสนเทศจำนวนมากที่มอบให้ (วิศิศิลป์, 2545)

ในการศึกษาการค้นคว้าแบบอิสระนี้ ใช้แนวทางการออกแบบสารสนเทศโดยคำนึงถึงองค์ประกอบของการออกแบบทางกราฟิกสิ่งแวดล้อม และเทคนิคการนำเสนอ การออกแบบป้ายแผนที่ทางเข้า ใช้รูปแบบการนำเสนอในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ แทนแบบเดิมซึ่งเป็นป้ายตั้งพื้นที่ให้ข้อมูลแบบไม่เคลื่อนไหว เนื่องจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีความสามารถในการให้ข้อมูลที่ถูกต้องและรวดเร็วกว่า นอกจากนี้การสื่อสารในอนาคต ข้อมูลมีแนวโน้มในการเป็น สื่อมัลติมีเดียมากขึ้น จะมีการนำเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมาพัฒนาให้กลายเป็นสื่อครบวงจร ที่มีทั้งข้อมูล ภาพ และเสียง (พิชญ์, 2009) การจัดวางในการนำเสนอ รูปแบบเท่าใช้การวางในลักษณะผนัง ซึ่งเป็นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับพื้นที่ที่ให้ข้อมูลสำหรับผู้ใช้งานจำนวนมาก มีความสูง 2.5-3.0 เมตร การออกแบบใช้การวางเสนอในรูปแบบลาดเอียง บนแท่นหิน เมื่อเปรียบเทียบกับแบบเดิม และการออกแบบการติดตั้ง

รูปแบบของการออกแบบให้ผลในด้านความสวยงาม ใช้งานได้ และเหมาะสมต่อจำนวนผู้ใช้งานมากกว่า

ตำแหน่งในการนำเสนอสารสนเทศ ในส่วนของป้ายแผนที่ทางเข้าเดิมมีการติดตั้งไว้บริเวณทางเข้าจุดเดียว ออกแบบให้มีการติดตั้งไว้บริเวณทางเข้าและทางออก รวมถึงบริเวณทางเข้าทรงนกใหญ่ที่นักท่องเที่ยวมักหลงทางและมีความต้องการข้อมูลมาก ส่วนของป้ายแผนที่ในเส้นทางเดิมวางกระจายทั่วเส้นทางเดินชมสัตว์ แต่อยู่ในมุมที่ไม่ชัดเจน ออกแบบให้มีการวางในตำแหน่งที่ชัดเจน และวางไว้เฉพาะบริเวณก่อนทางแยกที่ต้องก่อให้เกิดการตัดสินใจ เนื่องจากพื้นที่เส้นทางเดินวอล์กกิ้ง โชน ไม่ได้มีความซับซ้อนมาก และนักท่องเที่ยวต้องการข้อมูลเพียงจุดที่เป็นทางแยกเท่านั้น การนำเสนอข้อมูลที่ทำให้การออกแบบให้อยู่ในตำแหน่งที่เด่นชัดทำให้ข้อมูลได้รับความสนใจ และสามารถใช้งานได้

องค์ประกอบของสารสนเทศอื่นๆ อันได้แก่ การออกแบบสัญลักษณ์ ใช้ออกแบบโดยใช้ลายเส้นและรูปทรงผสมระหว่างงานเขียนฝาผนังของแอฟริกา และรูปทรงแบบจิตรกรรม ให้ความรู้สึกถึงธรรมชาติ และความเป็นป่า เปรียบเทียบกับแบบเดิมที่ใช้สัญลักษณ์แบบสากล การออกแบบมีความโดดเด่นกว่าในรูปแบบลายเส้น และรูปทรงที่แปลกตา

การใช้สี เลือกใช้สีโทนร้อนและ โทนเย็นผสมกัน เปรียบเทียบกับรูปแบบเดิมที่ใช้สีโทนเย็น สีเขียวเพียงโทนเดียวเท่านั้น การใช้สีทั้งโทนร้อนและเย็น จะดึงดูดความสนใจได้มากขึ้น สีที่ใช้ให้ความรู้สึกที่หลากหลาย โดยใช้สีโทนน้ำตาลเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงความเก่า นอกจากนี้ยังสื่อถึงดินและธรรมชาติได้อีกด้วย

รูปแบบของเทคนิคการพิมพ์ ใช้อักษรที่มีลักษณะแบบตัวอักษรเขียนภาษาล้านนา แบบเดิมใช้อักษรหลายแบบ ซึ่งขาดความกลมกลืน ลักษณะรูปแบบเทคนิคการพิมพ์ที่ใช้ซึ่งเป็นอักษรเขียนแบบคัดลายมือ ให้ความรู้สึกแบบไทย นอกจากนั้นยังแสดงถึงความเคารพ การให้เกียรติ และแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของความเป็นเมืองเชียงใหม่ได้ดี

พื้นที่วอล์กกิ้ง โชนเดิม ไม่มีการให้สารสนเทศเพื่อการหาทิศทางในเส้นทางในบริเวณทางแยก การให้ข้อมูลผ่านป้าย เป็นทางเลือกที่สถานที่ท่องเที่ยวส่วนใหญ่ใช้กัน แต่เมื่อพิจารณาพฤติกรรมมารับข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวในพื้นที่แล้ว การให้ข้อมูลโดยนักท่องเที่ยวเป็นฝ่ายเข้ารับข้อมูล ไม่เป็นที่พอใจเท่า ข้อมูลที่นักท่องเที่ยวจะได้รับโดยไม่ต้องแสวงหา ประกอบกับปริมาณข้อมูลที่จำเป็นต้องนำเสนอที่มีปริมาณไม่มาก การใช้ระบบเสียงเพื่อให้ข้อมูล จึงสามารถให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยวได้อย่างตรงจุด และยังสามารถทำงานได้แม้ในช่วงเวลาที่ไม่มีแสง หรือมีแสงสว่างน้อย ซึ่งเป็นปัญหาอย่างหนึ่งของพื้นที่วอล์กกิ้ง โชนในช่วงกลางคืน (U.S.DOT, 2011) จึงออกแบบให้มีการใช้สถาปัตยกรรมผังระบบเสียงเพื่อบอกเส้นทาง ร่วมกับป้ายลูกศรบอกทาง ซึ่งทำ

ให้นักท่องเที่ยวมีทางเลือกในการรับข้อมูล และได้รับข้อมูลที่จำเป็น รู้ว่าต้องเดินทางต่อไปอย่างไร นอกจากนี้ ระบบดังกล่าวยังเอื้อความสะดวกต่อผู้ที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น การได้ยิน และให้ข้อมูลแก่ผู้ที่ไม่คุ้นเคยต่อเส้นทางได้อีกด้วย

การออกแบบระบบสารสนเทศเพื่อการเดินทางของนักศึกษาจะสามารถแก้ปัญหาในจุดที่เกิดการหลงทางได้ เนื่องจากปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นเพราะการไม่มีสารสนเทศในการหาทิศทาง โดยเฉพาะในจุดทางแยก สารสนเทศที่มีในเส้นทางอยู่ในจุดที่ไม่เด่นชัด การออกแบบให้มีระบบสารสนเทศเพื่อการบอกทาง โดยเฉพาะในจุดทางแยก รวมถึงการจัดวางตำแหน่งของสารสนเทศให้ใช้งานได้ จึงสามารถช่วยเอื้ออำนวยความสะดวกต่อนักท่องเที่ยวที่เข้าใช้บริการในการเดินทาง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

1. ดำเนินการปรับปรุงระบบสารสนเทศเพื่อการเดินทางในส่วนวอล์กกิ้งโซน ของเชียงใหม่ไนท์ซาฟารี ให้เข้าถึงได้ง่ายและเพียงพอต่อความต้องการ โดยเฉพาะการติดตั้งระบบหาทิศทางในบริเวณทางแยก
2. ใช้สื่อดิจิทัลในการให้ความรู้ ความเข้าใจ การใช้เส้นทางแก่นักท่องเที่ยว โดยทำการติดตั้งไว้บริเวณก่อนเข้าทางเข้าชมสัตว์ทั้งสองด้าน